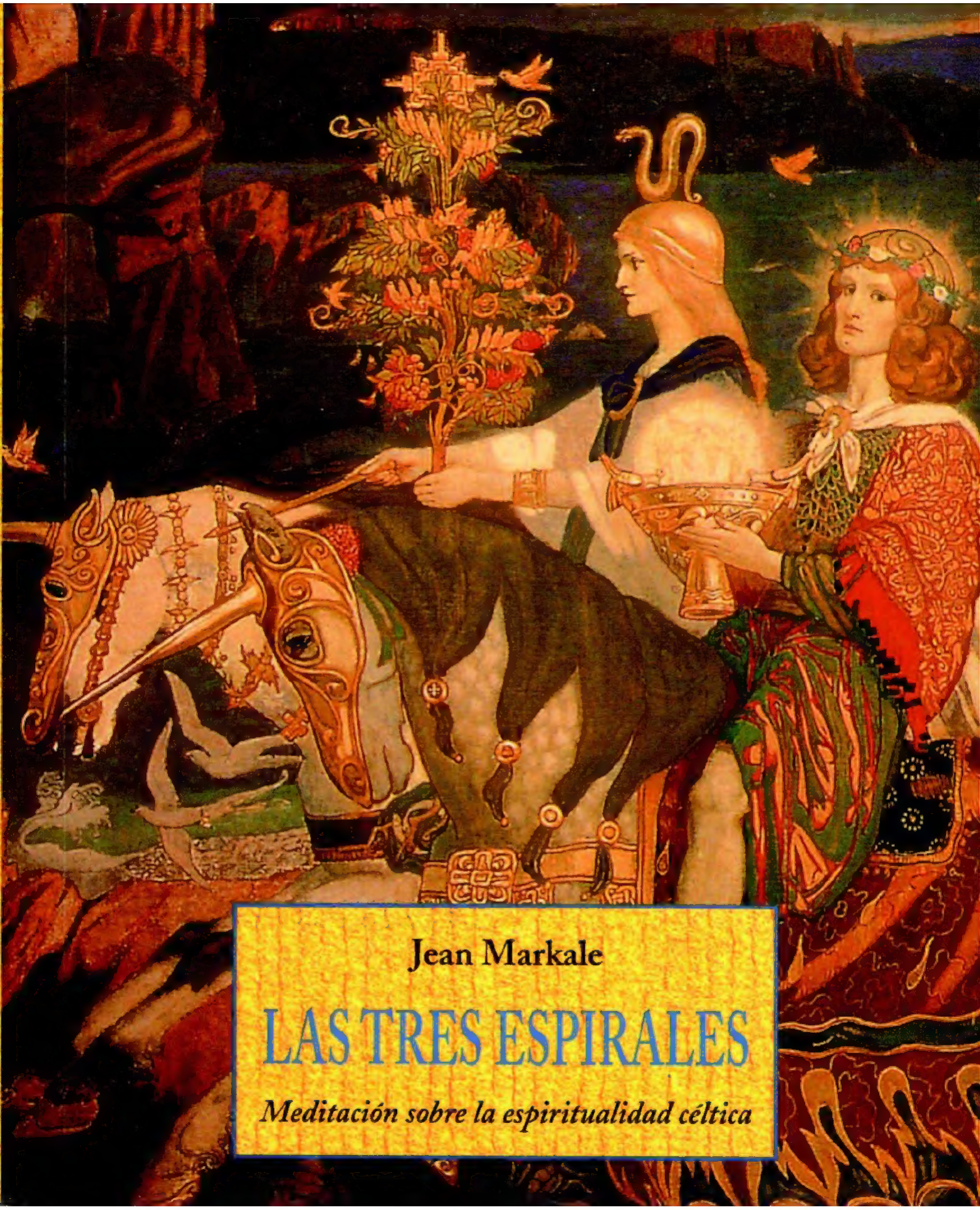


Jean Markale

LAS TRES ESPIRALES

Meditación sobre la espiritualidad céltica

Primera edición: 1997
Segunda edición: 2005

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada o transmitida en manera alguna ni por ningún medio, ya sea eléctrónico, químico, mecánico, óptico, de grabación o de fotocopia, sin permiso previo por escrito del editor

Título original: *Les trois spirales*

© 1996, Jean Markale
© 1996, Éditions de la Table Ronde, Paris
© 2005, para la presente edición,
José J. de Olañeta, Editor
Apartado 296 - 07080 Palma de Mallorca (España)

Reservados todos los derechos

ISBN: 84-7651-644-4
Depósito Legal: B-32.003-2005
Impreso en Limpergraf, S.L. - Barcelona
Printed in Spain

Por mi memoria circulan imágenes que vuelven una y otra vez como si estuvieran grabadas para la eternidad, imágenes surgidas de los manuales escolares de mi infancia y que hacen referencia a *nuestros antepasados los galos*. En ellas aparecen extraños personajes, grandes, peludos y barbudos, de aspecto rudo, carros tirados por bueyes indolentes y también mesas de piedra, conocidas como *dólmenes*. Las leyendas que acompañan a estas imágenes están en conformidad con lo que se pensaba entonces de los antiguos habitantes de la Europa occidental, antes de la bienaventurada llegada de los civilizadores romanos. Una de estas leyendas me dejó una fuer-

te impresión. Hela aquí: «Se encuentran en ciertas regiones de Francia, y sobre todo en Bretaña, una especie de grandes mesas de piedra que, construidas en tiempos remotos, servían de altares a los galos, nuestros ancestros. En estas mesas sacrificaban a sus víctimas, y dichas víctimas eran a veces hombres, prisioneros de guerra, esclavos.» Este texto tan efectista no es del todo inexacto, puesto que suponemos que los galos se sirvieron de monumentos que existieron mucho antes que ellos, pero es de una ignorancia absoluta en cuanto a la distribución de los dólmenes, mucho más numerosos al sur del Macizo Central que en Bretaña, y sobre todo está en contradicción con la lógica más elemental: a la vista del tamaño de los dólmenes, sólo unos gigantes habrían podido sacrificar a sus víctimas sobre esas mesas. Pero, en fin, nos da el tono de una época que veía *monumentos druídicos* y *piedras de sacrificio* allí donde existía algún rastro de los pueblos bárbaros que fueron nuestros ancestros.

¿Acaso es necesario que a toda evocación de una vida religiosa le sea asociada la idea de *sacrificio* y, sobre todo, de *sacrificio sangriento*? Hacerlo es restringir notablemente el sentido y el alcance del *sacrificio*, o cuanto menos no comprender —o no tratar de comprender— cuál es el significado exacto de esta palabra, con demasiada frecuencia mancillada por una moral negativa contemporánea según la cual «hacer un sacrificio» es privarse voluntariamente de algo y «sacrificar» es abandonar o incluso matar a una víctima, consienta o no en ello. El deslizamiento semántico de esta palabra merece ser revisado y corregido.

El término *sacrificar* proviene, en efecto, del latín *sacrum fieri*, que significa con toda exactitud «ser hecho sagrado» y, por derivación, «convertirse en sagrado», puesto que la forma pasiva del verbo *facere* se utiliza como un verdadero verbo deponente. No hay, pues, ninguna connotación de rito sangriento ni de privación de ningún tipo.

Se trata simplemente del paso de un estado a otro, de un estado profano, es decir, humano, cotidiano, natural, a un estado sagrado, o lo que es igual, divino, celeste, sobrenatural. El sacrificio no es, pues, sino un paso espiritual mediante el cual se accede a un estado de conciencia diferente, perteneciente a una dimensión distinta de la de la vida material. Y es la base no sólo de toda actividad religiosa, sino también de toda búsqueda espiritual, cuando no mística. En este caso, es posible afirmar que, contrariamente a lo que se pensaba hace un siglo, estos bárbaros galos no debían de contentarse con matar víctimas en improbables altares, sino que eran capaces de alcanzar un muy alto grado de conciencia en el ámbito de lo sutil y lo invisible.

Por otra parte, no fueron los primeros. Cuando se hace referencia a los dólmenes a propósito de los galos, bueno es recordar que, tres mil años antes que ellos, sus lejanos predecesores, esos misteriosos constructores de megalitos, también

tuvieron concepciones metafísicas muy evolucionadas. Sin estas concepciones jamás habrían construido túmulos siguiendo planos precisos y bien estudiados, como por ejemplo orientándolos de tal modo que el sol naciente del solsticio de invierno iluminara la cámara funeraria central a fin de proceder al renacimiento simbólico de las cenizas o de las osamentas de los difuntos que se encontraban allí. Y dado que los celtas, de origen indoeuropeo, poseedores de una sabiduría tradicional incontestable, enriquecieron sus investigaciones asimilando las especulaciones de los pueblos que les precedieron, no se puede dudar de su vida espiritual.

Los griegos y los romanos, que mantuvieron contacto con los galos, lo sabían muy bien, y así lo atestiguaron. «Según vosotros [se trata de los druidas], las sombras no alcanzan las estancias silenciosas del Erebo ni los pálidos reinos de Dis; ¡el mismo espíritu gobierna a otro cuerpo en otro mundo!» (Lucano, *La Farsalia*, hacia

450-451). Por otra parte, dijo Julio César, siempre al corriente de los modos de hacer galos, los druidas enseñaban que «las almas no perecen, sino que después de la muerte pasan de un cuerpo a otro» (*De Bello gallico*, VI, 14). «Las almas son inmortales», añade Pomponio Mela (III, 3), «y hay otra vida en el país de los muertos.» En cuanto a Valerio Máximo, encuentra estúpida esta creencia gala, pero la toma en consideración porque el gran Pitágoras dijo lo mismo.

No es la ingenuidad lo que lleva a los druidas a enseñar esta doctrina, señalan los autores de la Antigüedad clásica, sino que lo hacen como resultado de especulaciones intelectuales de alto nivel. Dichos autores no escatiman elogios sobre la ciencia de los druidas, sacerdotes y guías de los pueblos celtas. «Los druidas enseñan muchas cosas» (Pomponio Mela). «También discuten mucho acerca de los astros y de su movimiento, del tamaño del mundo y de la Tierra, de la naturaleza de las cosas» (César). Estudian «la ciencia de la naturaleza» (Estrabón), «ciencias dignas de estima» (Ammiano Marcelino), «el cálculo y la aritmética» (Hipólito), las «leyes de la naturaleza, lo que los griegos llaman fisiología» (Cicerón). Así pues, los celtas llegaron a tener una visión metafísica después de numerosos estudios sobre los fenómenos naturales, y no se les puede acusar de ignorancia.

El problema, pues hay uno, es que todas estas observaciones no se deben a los propios celtas, sino a extranjeros que no siempre comprendían bien el pensamiento céltico o que lo interpretaban a su manera. Los galos *no escribieron*, los demás pueblos celtas tampoco, al menos no antes de ser cristianizados. Y, aparte de los testimonios griegos y romanos, los únicos documentos disponibles son los manuscritos irlandeses y galeses escritos en una lengua céltica (gaélico o galés), pero obra de monjes cristianos que, a pesar de su buena voluntad y del deseo de conservar las tra-

diciones ancestrales, estaban muy marcados por la ideología de la nueva religión.

Así pues, aunque conocemos el papel de los druidas en la sociedad céltica, lo ignoramos casi todo sobre su doctrina. Enseñaban oralmente, durante una veintena de años, según César y Pomponio Mela, utilizando versos que se aprendían de memoria. Y prohibían la utilización de la escritura, al tiempo que utilizaban los caracteres griegos cuando tenían necesidad de comunicarse con otros pueblos. César explica con mucha claridad esta prohibición de la escritura: los druidas no quieren que su doctrina sea divulgada a cualquiera y, además, la escritura fomenta la pereza. En efecto, el hecho de escribir suprime la función de la memoria y la memoria es el patrimonio de un pueblo. Lo cierto es que una tradición que se ponga por escrito es una tradición petrificada, casi muerta, que ya no evoluciona, mientras que una tradición transmitida por vía oral es una tradición viva, que añade o suprime elementos en

cada transmisión de una generación a otra. La tradición druídica estaba, pues, perfectamente viva. Desgraciadamente, como los druidas desaparecieron con la llegada de los misioneros cristianos, aunque con mucha frecuencia se fundían con ellos, su doctrina se encuentra en un estado de vago recuerdo y es preciso, para intentar reconstruirla, extrapolar a partir de los textos griegos y latinos y de las informaciones que suministra la arqueología, así como de los textos tardíos irlandeses y galeses e incluso de los cuentos populares difundidos oralmente por los campos de la Europa occidental. Y como se trata de una tradición oral, es susceptible de haber sido modificada a lo largo de los siglos: nos vemos limitados a las hipótesis y a las reconstrucciones coyunturales.

La tradición druídica debió de ser particularmente rica y viva, pues así lo afirman los autores griegos y romanos con insistencia. Pero esta riqueza y esta vida tienen como contrapartida la

fragilidad de la vía oral. No se puede ejercer ningún control histórico. En estas condiciones, no podemos sorprendernos al ver que, en la actualidad, determinadas personas, las más de las veces de buena fe, pretenden ser druidas y afirman haber tenido conocimiento de la tradición por transmisión oral, afirmación totalmente incontrolable y en verdad sospechosa. El neo-druidismo, que experimenta una cierta moda en vísperas del tercer milenio, no es más que un enfoque individual de una espiritualidad cuya realidad profunda se nos escapa.

No obstante, existen elementos que pueden conducir a observaciones pertinentes: los objetos artísticos hallados en las excavaciones arqueológicas tienen mucho que decir sobre el sistema metafísico de los celtas, por poco que se quiera estudiarlos en función de todos los demás elementos a nuestra disposición, testimonios griegos y latinos, relatos mitológicos de la antigua Irlanda, cuentos populares e incluso todos estos

rituales llamados paganos tan extendidos en las sociedades rurales. Es ahí donde se encuentra la memoria ancestral. Es ahí donde se manifiestan tal vez los últimos vestigios de lo que los druidas, sacerdotes e inspiradores de la sociedad céltica, «maestros de sabiduría», como los llama Pomponio Mela, enseñaban a sus discípulos «a escondidas, durante veinte años, bien en cavernas, bien en bosques apartados».

Uno de los documentos más valiosos y completos sobre este tema es un pasaje de Plinio el Viejo en su *Historia natural* (XVI, 249), relativo a la famosa «recolección de muérdago», que se ha convertido en un verdadero cliché. Este pasaje es muy conocido, pero de forma fragmentaria, y las más de las veces se olvidan detalles esenciales para la comprensión del ritual y su significado.

Pues se trata de un verdadero ritual; pero todo ritual no es más que la expresión de un esquema mitológico o teológico. Todos los gestos

que se realizan, todas las palabras que se pronuncian tienen su importancia, y es necesario situarlas en su contexto sin por ello poner en duda ciertas afirmaciones de quien transmite la información.

Plinio el Viejo empieza haciéndose eco de una curiosa opinión que probablemente compartían todos los griegos y romanos: el nombre de los druidas provendría del nombre del roble en griego, *drus*. A decir verdad, no vemos razón alguna que pudiera empujar a los celtas a buscar el nombre de sus sacerdotes allende su territorio, pero la asociación del druida y el roble ha parecido tan evidente que se ha convertido en lugar común hacer del druida un «hombre del roble». Ciertamente, en numerosas tradiciones antiguas, el roble se asocia a la divinidad: representa la fuerza vital, luego la fuerza divina y, según Máximo de Tiro, es también la representación de Zeus. Sin embargo, la información que nos da Plinio está bien matizada. Dice exactamente:

«Los druidas no realizarán ningún rito sin la presencia de una rama de este árbol, de suerte que parece posible que los druidas tomen su nombre del griego» (*Historia natural*, XVI, 249). Y si esto parece imposible, un análisis lingüístico demuestra que efectivamente es *imposible*. El término empleado por César es la forma latina *druides*, de la tercera declinación, lo que supone para el singular el genitivo *druidis* y el nominativo *druis*. De ahí que la forma *druides* sólo pueda proceder de un antiguo céltico *druwides*, que se descompone fácilmente en dos elementos: el primero es *dru-*, prefijo superlativo (que ha dado el adverbio francés «très» = «muy»), y el segundo es *-wid*, de una raíz indoeuropea que ha dado el griego *idein*, «ver» y el latino *videre*, «ver, saber». Literalmente los druidas son pues «muy videntes» o, sin ninguna contradicción, «muy sabios».

Esto no impide en absoluto la relación evidente que los druidas parecen tener con el roble, y con todos los árboles en general, y los célebres

escolios, comentarios marginales del manuscrito de la *Farsalia* de Lucano, *escolios* muy valiosos porque forman parte de tradiciones religiosas todavía presentes durante la alta Edad Media, afirman que los druidas «reciben su nombre de los árboles porque viven en bosques apartados». El detalle es importante y se ve corroborado en otras informaciones procedentes de fuentes diversas: de un modo u otro, los druidas están vinculados a los árboles, y esto parece la base e incluso la justificación de la espiritualidad céltica.

Hay que remitirse a lo que dice Plinio el Viejo, naturalista que tenía tendencia a creer a pies juntillas lo que oía. Su *Historia natural* tal vez no sea científica, pero reúne datos muy valiosos sobre la mentalidad de la época y especialmente sobre las tradiciones orales, sobre los «se dice» inverificables pero reveladores de un estado de espíritu. Sin duda Plinio jamás fue testigo directo de la recolección del muérdago, sino que cuenta lo que le han referido. «Los druidas no

tienen nada más sagrado que el muérdago *y el árbol que lo sostiene, suponiendo siempre que este árbol es un roble.*» La leyenda del druida que recoge muérdago en lo alto de un roble queda aquí un tanto maltrecha. Los robles, de hecho, salvo una variedad bastante rara, no son demasiado acogedores para el muérdago, el cual abunda, en cambio, en los manzanos y los álamos. Ahí hay pues un símbolo y este símbolo, como vamos a ver, no debe descuidarse.

Otra leyenda se derrumba ante el análisis: la recolección del muérdago se efectuaba «el sexto día de la luna... porque la luna ya tiene una fuerza considerable sin estar todavía en la mitad de su recorrido». En ninguna parte se dice, ni en Plinio ni en otros autores, que se trataba del solsticio de invierno, como se nos quiere hacer creer, por analogía con la costumbre de colgar ramilletes de muérdago en las casas en Navidad o el día de fin de año (que por otra parte no ha sido fin de año hasta muy tardíamente). El texto de Pli-

nio sólo menciona el sexto día de la luna, pero no precisa de qué época. Además, tampoco precisa que el muérdago que cortaban los druidas tuviera bolas, cosa que apuntaría que se trata de muérdago de invierno. Es un abuso de interpretación sostener que el muérdago debe recolectarse con sus bolas, las cuales, por otra parte, contienen veneno. Sólo se puede decir que el muérdago tenía que cortarse el sexto día de la luna, es decir, en el momento en que la fuerza de los rayos lunares está en una fase ascendente.

No obstante, esta recolección del muérdago se desarrolla en unas condiciones muy concretas: el druida corta por sí mismo el muérdago «con una hoz de oro» y el muérdago se recoge «en un lienzo blanco», dado que el druida viste «un traje blanco». El color blanco es el color sacerdotal por excelencia. En cuanto al oro, es perfectamente simbólico: el oro es, en efecto, un metal blando con el que sería imposible cortar nada. Se trata, por supuesto, de una hoz de

hierro o de bronce, revestida con una hoja de oro para afirmar su sacralidad. El doble simbolismo luni-solar se hace patente, puesto que el oro es la imagen del sol y la hoz, la de la luna creciente. Esto no es casualidad, tanto más cuanto que los celtas dividían el año en doce meses lunares (comenzando en la luna llena), con un decimotercer mes intercalar para coincidir con el año solar. Y esto no es todo: la recolección del muérdago sólo es una parte de una ceremonia mucho más larga. Plinio añade que a continuación se *sacrificaban* toros blancos, muy jóvenes, dado que «sus cuernos se atan por primera vez». Por otra parte, se sabe que el sacrificio de toros es un rito de entronización real, tanto en el país de los celtas como en todos los demás pueblos de la antigüedad. Esto parecería indicar que la recolección del muérdago no era un ritual aislado, sino parte de un conjunto ceremonial que, desgraciadamente, nos sigue siendo desconocido.

perviviente de una remota época cuyas condiciones de vida no eran las mismas que las nuestras, cabe suponer que ha sobrevivido a diferentes fases de la evolución y que se ha adaptado a circunstancias nuevas que habrían podido eliminarla perfectamente: para él era una cuestión de vida o muerte. Al no poder tomar su alimento en la tierra como las demás plantas, se fijó en determinados vegetales apropiándose de su energía vital. De ahí su interés para los druidas, pues realmente representa la más alta tentativa que jamás se haya realizado para dejar atrás la muerte y hacer triunfar a la vida.

El muérdago absorbe la savia del árbol, simbólicamente del roble, y se alimenta exclusivamente de ésta. Ahora bien, si el roble representa a la divinidad —y si los demás árboles se consideran, siempre simbólicamente, como robles—, no se puede dejar de admitir que esta planta se alimenta *con la sangre misma de la divinidad*. Esto recuerda algo: la Eucaristía, instituida por Je-

sús, tiene el mismo fin: dar la vida eterna mediante la ofrenda y el reparto de la energía divina contenida en la sangre y el cuerpo de Cristo, hijo de Dios. En este caso, mal que les pese a los fundamentalistas, el ritual del muérdago descrito por Plinio el Viejo se corresponde muy estrechamente con lo que los cristianos llaman «comunión» sin saber demasiado bien lo que encierra esta noción, que es a la vez reparto entre los miembros de una comunidad y relación privilegiada con un plano superior que resulta difícil no calificar de divino.

Y es también el tema principal que revela la leyenda del «Santo Grial», síntesis compleja de tradiciones hebreas, tradiciones gnósticas, datos teológicos de los siglos XII y XIII (especialmente el dogma de la transubstanciación y el culto a la Sangre de Cristo) y de la extraordinaria mitología céltica transmitida por la memoria popular, que nunca ha dejado de brillar en el inconsciente colectivo de la Europa occidental. El Grial es

un recipiente misterioso (es el significado del término occitano *gradal*, hoy *grazal*), tal vez tallado en la esmeralda que adornaba en otros tiempos la frente de Lucifer, antes de que se precipitara en las tinieblas del abismo; pero nos dicen que contiene la sangre de Cristo, recogida por José de Arimatea tras el descendimiento de la Cruz. Y el contenido del Grial sana a los enfermos, resucita a los muertos, ilumina a los vivos y les procura inspiración, conocimiento y alimentos inagotables. ¿Resulta, pues, audaz afirmar que el tema del Santo Grial aparece ya evocado en la recolección del muérdago tal como la relató Plinio el Viejo?

Se trata claramente de una relación fundamental entre el ser creado y la entidad creadora que sólo puede ser alimenticia. El Génesis, que encierra un buen número de enigmas pero también muchos guiños, sostiene que Dios, después de crear el mundo en seis días, descansa el séptimo. Pero nunca ha pedido que se descansara es-

te séptimo día. Todo lo contrario: tras haber dado a los seres vivos la vida, la inteligencia, la libertad (esto está muy bien especificado), parece decir: «Muy bien, ahora, ¡continuad! Debéis terminar lo que está inacabado, puesto que tenéis los medios necesarios.» Pero por más que los seres tengan los medios para perfeccionar lo que es imperfecto, les es preciso alimentarse de esta prodigiosa energía cósmica sin la cual nada sería. Los celtas jamás evocaron la creación del mundo ni este «traspaso de poderes» entre Dios y las criaturas, más que de forma sutil, no sólo en sus relatos mitológicos, sino una vez más a través de otro ritual descrito por Plinio el Viejo.

Plinio relata, en efecto (*Historia natural*, XXIX, 52), una curiosa historia a la que apenas atribuye fe, rebajándola a mera sesión de magia. Señala «una especie de huevo del que los griegos no hablan, pero que es muy conocido en las Galias. Durante el verano, innumerables serpientes que están enrolladas juntas, se unen en un abrazo

armonioso gracias a la baba de sus gaznates y a las secreciones de sus cuerpos. Es lo que se conoce como el *huevo de serpiente*. Los druidas dicen que este huevo se lanza con silbidos y que hay que recogerlo con un manto antes de que toque el suelo. En este momento, el raptor debe huir muy deprisa a caballo, puesto que le persiguen las serpientes, las cuales sólo se detendrán ante el obstáculo de un río. Se reconoce este huevo debido a que flota contra la corriente, incluso si está enganchado a algo de oro. La extraordinaria habilidad de los magos (druidas) para esconder sus fraudes es tal, que sostienen que hay que apoderarse de este huevo sólo en una determinada fase de la luna, como si fuese posible hacer coincidir dicha operación con la voluntad humana. Ciertamente, he visto este huevo, del tamaño de una manzana redonda de talla mediana, con una corteza gelatinosa como los numerosos brazos del pulpo». Todo esto, si se toma a pies juntillas, es absolutamente inverosímil. Y sin embargo...

Los comentaristas que han estudiado este texto piensan que el huevo de serpiente así descrito es un *erizo de mar fósil*. Esta asimilación se apoya en descubrimientos arqueológicos: en numerosos túmulos galos, o sea en las tumbas, se ha observado que se depositaron erizos de mar fósiles intencionadamente. Un túmulo céltico de Saint-Armand-sur-Sèvre (Deux-Sèvres) parece incluso haber sido construido únicamente para contener un pequeño cofre en el que se encontraba un erizo de mar fósil. Es probable, a juzgar por estas constataciones, que el erizo de mar fósil tuviera un valor simbólico —o simplemente sagrado— absolutamente excepcional entre los galos. Mas a la vista del texto de Plinio, hay algo que no va bien: en efecto, Plinio era naturalista, estaba versado en el ámbito de las ciencias llamadas naturales y, a pesar de que los conocimientos de su época hayan sido algo limitados, suponer que no reconoció un erizo de mar fósil sería considerarle un imbécil. Pues describe el

huevo que afirma haber visto, pero la descripción que ofrece del mismo no se corresponde para nada con la del erizo de mar fósil.

Es evidente que el huevo de Plinio que «flota a contra corriente», incluso si está «enganchado a algo de oro», no puede ser un objeto real: es un objeto maravilloso, por no decir mágico, y en cualquier caso simbólico. Entonces, es imposible no reconocer ahí el equivalente del *huevo cósmico* de la tradición india, envoltura del *Embrión de Oro*, germen principal de la luz universal, que se encuentra en las Aguas primordiales y que es incubado por el *Pájaro único*, es decir, el fabuloso cisne Hansa, el cual reaparece a continuación en la leyenda de Lohengrin, hijo de Parsifal, rey del Grial. Lo que dice Plinio a propósito de la «contra corriente» y de los «vínculos de oro» no permite la menor duda al respecto, tanto más cuanto que el Huevo galo a menudo se representa como un motivo lancinante en los extraordinarios grabados de las monedas galas, expresión de una mitología y de una metafísica al mismo tiempo que objetos utilitarios. Ciertamente, se podría pretender que se trata de motivos decorativos cuyo alcance real se ha olvidado, pero no cabe azar alguno: en algunas de estas monedas se ve claramente una forma ovoide de la que escapan una especie de tegumentos, forma que acompaña generalmente a la imagen de un jinete, de un caballo o de una simple cabeza. De todos modos, este motivo se repite constantemente, especialmente en las monedas del pueblo galo de los Parisi y en las de los pueblos armoricanos.

Estos tegumentos o cadenas que surgen del huevo y salen en todas direcciones hacen pensar en otra cosa. Otro escritor de la Antigüedad, esta vez un griego, Luciano de Samosata, filósofo escéptico donde los haya, relata uno de sus encuentros con un galo y su discusión a propósito de una divinidad en la que reconoció a Heracles, a quien los galos llaman Ogmios. «Lo más ex-

traordinario de este retrato es que este Heracles anciano atrae hacia sí a una multitud de hombres, todos unidos por las orejas mediante finas cadenas de oro o de ámbar, semejantes a bellos collares... Lo que me pareció más insólito de todo es que el pintor, al no saber de dónde colgar los extremos de las cadenas, puesto que la mano derecha ya sostenía la porra y la izquierda el arco, había perforado la punta de la lengua del dios, siendo ésta la que tiraba de los hombres que le seguían y hacia los cuales se volvía sonriente» (*Heracles*, I, 7). Tras estas informaciones, a Luciano le cuentan que este personaje es el dios de la elocuencia y que se representa bajo el aspecto de un Heracles *anciano*, debido a que los galos creen más en la fuerza del espíritu que en la de los músculos. Pero estos vínculos de los hombres con la lengua del dios *que lanza la palabra*, o sea el soplo vital, son de la misma naturaleza que los tegumentos que salen del huevo: alimentan a los seres vivos, les dan la vida, les

dan energía: pero esta energía es de orden espiritual.

El texto de Plinio seguramente no es la descripción de un ritual, juzgado incluso aberrante o cuanto menos sospechoso. Es Plinio quien lo toma como tal. Debieron contarle un relato mitológico del que no comprendió nada, pero no obstante conservó los elementos esenciales: el arrollamiento de las serpientes, es decir, el nudo de víboras, el huevo secretado por las serpientes y que evidentemente no es un huevo, el rapto del huevo por un caballero audaz y veloz, la persecución que emprenden las serpientes para recuperar el huevo y la imposibilidad que tienen de cruzar el río. Este último punto es, por otra parte, paradójico, puesto que las serpientes nadan muy bien, pero sin duda hay que ver otra cosa más que una banal lucha entre el hombre y la serpiente entendida al pie de la letra.

Estos elementos son en efecto característicos de una verdadera epopeya iniciática: un ca-

ballero, o sea un héroe civilizador, un *buscador de infinito*, podríamos decir, penetra en los ámbitos prohibidos al común de los mortales, este Otro Mundo con el que los celtas sueñan sin cesar y que es un mundo concomitante al nuestro, un mundo en el que es fácil extraviarse sin siquiera saberlo, porque está junto a nosotros y las puertas de acceso son numerosas a poco que se tenga el famoso don de la doble visión. Allí, el caballero descubre maravillas, lo que a partir del siglo XII se simbolizará con el famoso Grial, y, deslumbrado, se apodera del mismo para llevarlo al país de los vivos, a fin de que puedan beneficiarse todos los miembros de la comunidad. Responde al tipo del héroe civilizador, del *héroe de luz*, de origen prometeico, pero es también el *misionero* que viene a despertar a quienes se dormían en la sombra, faltos de esta luz divina indispensable para la vida. Esto constituye un crimen para los del Otro Mundo, los cuales quieren reservarse esa luz para sí mismos. Así

pues, persiguen al caballero, pero no pueden cruzar determinados límites: cada uno en su casa, y tanto peor para quienes hayan perdido la carrera, es decir, la prueba de inteligencia y perspicacia.

Sólo se puede comprender realmente esta epopeya fantástica si se compara su trama con la de las que transmite la tradición oral popular, guardiana inconsciente de una sabiduría que sólo espera reaparecer en la superficie del agua. El mejor ejemplo es un tipo de cuento bastante extendido, en el que un joven se introduce en la morada de un mago o incluso del diablo, donde se convierte en criado. El joven aprende casualmente los secretos de este mago o de este diablo, libera a una joven prisionera que le ayuda con sus consejos y huye con ella en un caballo más veloz que el viento, llevándose los secretos o los tesoros que allí había. Evidentemente, el mago, o el diablo, los persigue pero, cuando han logrado atravesar un río, se ve obligado a darse por ven-

cido y dejarles marchar *al otro lado del espejo*, en este caso el mundo de los humanos.

Lo que cuenta Plinio el Viejo responde claramente a este esquema: hay que apoderarse del huevo de la serpiente, pues es el que posee los secretos o los tesoros del Otro Mundo. Pero se trata de una aventura peligrosa que sólo pueden llevar a cabo con éxito quienes están llenos de audacia y tienen el corazón puro. Una vez allí, hay que hurtar el huevo y huir sin volver la vista atrás, a riesgo de verse convertido en estatua de sal. Entonces, al verse mofados y robados, los habitantes del Otro Mundo, es decir, las serpientes, se precipitan para atrapar al audaz y hacerle pagar caro su acto blasfemo, y el caballero sólo consigue salvarse gracias a la rapidez de la huida y a su capacidad de cruzar el río. Los perseguidores no pueden abandonar su mundo. El Huevo está ahora en el mundo de los vivos, pero lo importante es saber qué uso harán del mismo los humanos.

Se impone una segunda comparación con las muy numerosas leyendas referidas a *vouivres*, es decir, *mujeres-serpiente*, como Melusina, que es uno de sus aspectos, esas mujeres mágicas que acuden a beber a las fuentes aisladas de los bosques. En los cuentos populares, su descripción es fantástica: tienen el cuerpo a menudo recubierto de fuego, uno de sus ojos es un carbunclo u otra piedra preciosa, o bien ocultan en la cola, además, una piedra mágica que da la invisibilidad, la riqueza o el conocimiento. Y se cuenta que en el momento en que beben en la fuente, depositan dicha piedra en el borde: es el momento, para todo audaz que se respete, de precipitarse, coger la piedra y huir lo más deprisa posible. Y pobres de quienes se dejen atrapar por la *vouivre*.

No cabe ninguna duda de que el carbunclo o la piedra preciosa tienen el mismo papel que el huevo de serpiente. El tema es absolutamente idéntico. En la versión gala de la *Búsqueda del Grial*, el héroe, que se llama Peredur, debe com-

batir y vencer a una gran serpiente que se esconde en una gruta, en el interior de un túmulo. Y «en la cola de la serpiente hay una piedra. La piedra tiene la virtud de que quienquiera que la sostenga en una mano puede tener en la otra tanto oro como desee». He aquí una vez más el Huevo de Serpiente. No es otro, evidentemente, que el huevo cósmico, puesto que otorga tanto oro, símbolo solar de conocimiento, otorga tantas riquezas como se puedan desear. Se trata, pues, de la Piedra Filosofal de los alquimistas, esa piedra que no sólo permite transmutar el plomo en oro, función muy accesoria aunque la más conocida, sino que contiene el conocimiento del Secreto universal de la Creación, es decir, la Unidad en toda su complejidad, cristalización de todas las ambigüedades del mundo, de todas las aparentes contradicciones que percibe el espíritu humano.

El Huevo cósmico, como la Piedra Filosofal, está vinculado en cierta medida a la Serpiente,

símbolo de conocimiento, así como también de la infinita movilidad del Espíritu. La serpiente es un animal que merodea por todas partes, que se desliza en las más pequeñas cavidades de la Tierra, como en el vientre de la Madre universal, donde descubre el secreto de la Creación. Este es el Secreto que vino a revelarles a Adán y Eva, si creemos lo que dice el Génesis, pero Adán y Eva no comprendieron la dimensión del mismo y sólo lo aplicaron parcialmente, de ahí su fracaso y, como consecuencia, el fracaso de la humanidad, lo que el judeocristianismo califica de *pecado original*, mientras que para los celtas, según su mitología, no es más que un *error*, sin ninguna connotación de culpabilidad: en efecto, ¿cómo podría un ser imperfecto como el humano comprender plenamente lo Perfecto? Esta es la razón por la que el jefe galo Brennus, más mítico que histórico, escandalizó tanto a los griegos, hacia el año 290 antes de nuestra era, con ocasión de la expedición de los celtas a Delfos,

por su actitud juzgada blasfema. Brennus entró en un templo griego y se sorprendió mucho al ver estatuas antropomórficas: «Brennus se echó a reír porque habían supuesto que los dioses tenían formas humanas y los habían fabricado de madera y piedra» (Diodoro de Sicilia, fragmento XII). Y de hecho, todos los testimonios concuerdan al hacer hincapié en que, antes de la conquista romana, los celtas jamás osaron representar lo divino más que mediante *simulacra*, es decir, formas naturales (pilares de piedra o de madera), simbólicas o geométricas. A partir de entonces, la andadura espiritual de los celtas aparece claramente: se trata de aprehender lo divino con los medios de que disponemos, y así pasar de lo imperfecto a lo perfecto mediante una perpetua superación del ser.

En estas condiciones se comprende que, en las enseñanzas de los druidas, existiera la noción fundamental de un *devenir*. El Hombre no es, *deviene*. Pero como es a imagen del Dios creador, hay que admitir que Dios tampoco es, sino que *deviene*. Y es imposible fijar, cuajar, un devenir, puesto que dicho devenir no es más que movimiento. Los hombres tienen necesidad de Dios, ciertamente, para tratar de alcanzar lo inaccesible, pero lo contrario también es válido: Dios tiene necesidad de los hombres para que éstos le ayuden a cumplir el plan universal. Y, a través de las múltiples divinidades de lo que se ha dado en llamar el «Panteón céltico», se adivina una Entidad primera inefable que sólo puede representarse mediante símbolos, figuraciones concretas que no son sino signos de funciones sociales. Y si los supuestos dioses celtas forman una sociedad a imagen de la de los hombres, si discuten mucho, si luchan entre sí, si copulan, si se embriagan y a veces mueren, es porque representan el devenir del Dios único presente en lo más hondo de la conciencia humana. Es este Dios el que está presente en el Huevo cósmico. Y este Huevo sólo aparece a través del arrolla-

miento, en la mezcla de las serpientes, en este *nudo* fantástico que es el punto de conjunción donde convergen todas las energías. De esta conjunción nace el Huevo, o la Piedra Filosofal. Y es de este huevo de donde todo proviene, porque ya lo contiene todo.

El simbolismo del Huevo de Serpiente es evidente. *Es la Unidad concentrada.* Pero no es el origen, pues *no puede haber origen absoluto.* El Huevo es secretado por las serpientes que representan las energías anteriores desplegadas que, en un momento de la historia del universo, interrumpen su evolución para emprender su involución, su concentración. El huevo podrá liberar nuevas energías que, a su vez, se desplegarán hasta el momento en que recomenzarán su involución y producirán un nuevo Huevo, y así sin interrupción, eternamente. Este planteamiento no está lejos de la famosa teoría del *Big Bang*, teoría cíclica del universo y de la vida, que se parece extrañamente al pseudo-ritual descrito por Plinio

el Viejo y que volvemos a encontrar bajo distintas formas en los antiguos relatos mitológicos, en los cuentos populares cuyo asunto es la toma de posesión de los secretos y tesoros de un mago y, también, en el plano puramente plástico, en numerosas representaciones en las que aparece la *Espiral*, motivo que bien parece haber sido la base misma de toda la especulación metafísica de los celtas.

El Huevo de Serpiente se presenta como el inicio de un ciclo, pero al mismo tiempo es también el fin de un ciclo precedente, lo que se expresa perfectamente bien en la geometría de la espiral. El Huevo de Serpiente es la Vida, pero es también la Muerte, como lo es, en un relato mitológico irlandés, la maza del dios Dagda: cuando golpea con un extremo, mata; cuando golpea con el otro, resucita. Todo depende de la voluntad del dios, y no se puede obviar esta constatación fundamental: no hay bien ni mal en el pensamiento céltico, lo cual hace que no exista

pecado en el sentido judeocristiano del término. Sólo hay *error* o *falta* cuando un individuo se revela incapaz de cumplir lo que debe cumplir o cuando se equivoca de camino para alcanzar el objetivo que se ha marcado. Esta noción de falta se refiere a la constatación de la debilidad del individuo más que a la transgresión de una norma establecida con anterioridad y debidamente catalogada. Y si la moral de los celtas hace aparecer un no-dualismo feroz, con más razón su pensamiento metafísico no establece ninguna distinción entre un Dios del Bien y un Dios del Mal. Es el mismo, y todo depende de las polaridades puestas en juego.

Es ahí donde el símbolo de la espiral adquiere todo su valor: este *vortex* se desenrolla y se enrolla según la polaridad en torno a un punto central inmutable y no obstante perdido en el infinito, a la vez ninguna parte y todas. La espiral jamás está inmóvil. Es la imagen de un universo puesto en movimiento por la Palabra divina. Los druidas poseían el dominio de la palabra, tal como parece indicarlo el nombre del hechicero, el *gutuater*, es decir, el Padre de la Palabra, y como también parece demostrarlo la representación de Ogmios haciendo partir de su lengua las cadenas que terminan en las orejas de los humanos, porque practicaban un uso razonado de los fenómenos vibratorios. En efecto, ¿qué es la palabra sino una sinfonía de vibraciones capaces de alcanzar la psiquis y transformarla? El sonido cura, pero también puede matar o simplemente adormecer. Cuando el dios Dagda tocaba al arpa el *Aire del Lamento*, todos cuantos lo oían se echaban a llorar; cuando tocaba el *Aire del Sueño*, todos se dormían; cuando tocaba el *Aire de la Risa*, todos se echaban a reír. En cuanto al misterioso pájaro de la diosa Rhiannon, la «Regia», sus cantos «dormían a los vivos y despertaban a los muertos». Estos detalles mitológicos, reflejados en numerosos textos escritos a lo largo de la alta Edad Media, demuestran que los celtas ha-

bían alcanzado un profundo conocimiento de los fenómenos vibratorios y que sin duda sabían utilizarlos para mejor aprehender, o para mejor hacer aprehender, las fuerzas invisibles que animan a todos los seres vivos.

¿Eran verdaderamente conscientes de ello? Esta no es la cuestión. No es porque no resolvieran el mundo en una ecuación (por otra parte no hay nada probado a este respecto), o porque no supieran formular el famoso ADN que sirve de piedra angular al edificio científico de los tiempos futuros, por lo que no tenían consciencia de esta realidad, a saber, que en el universo, todo, espíritu o materia, no es más que *energía vibratoria.* En efecto, sabemos que «la molécula de ADN es susceptible de transmitir a distancia una señal de frecuencia, intensidad y amplitud determinadas. Podemos decir que *la espiral vibra* y que la vibración se transmite a tal o cual región alejada del lugar de recepción de la señal que entonces se pone a fabricar un producto específico (ADN mensajero y proteínas)» (Étienne Guillé y Christine Hardy, *L'Alchimie de la Vie, biologie et tradition*, 1983, pág. 51). Ahora bien, este ADN está programado, en principio desde Adán, es decir, desde el alba de la creación, y Adán contiene simbólicamente a toda la humanidad futura. Este programa, que sólo atañe a los humanos pero que se puede extender a todas las especies de criaturas, parece fijado de una vez por todas, pero ahí es donde el problema se vuelve apasionante, *está abierto*, conserva infinitas posibilidades de modificación o, en otras palabras, de mutación. Esta es una noción capital en la medida en que parece probable que el pensamiento metafísico de los celtas desarrollara un proceso de comprensión de la vida, la cual sólo se explica mediante la perpetua evolución de un devenir que confunde en una misma unidad, podríamos decir en un mismo caldero mágico, al creador y la totalidad de sus criaturas.

Encontrar a este Creador es, pues, en el seno mismo de este caldero mágico, comenzar a remontar la espiral hasta su punto central. Debemos señalar que el *Juego de la Oca*, muy popular hace algún tiempo y un tanto olvidado en la actualidad, es la ilustración más perfecta de esta búsqueda. En cierto modo es una *búsqueda del Grial* en la que el ser humano trata de alcanzar el centro absoluto, verdadero *ojo del huracán*, zona de calma y de serenidad, Castillo del Grial donde se encuentra protegido lo más valioso de este mundo, el secreto de los secretos, esa luz irreal que emana de la copa de esmeralda llevada ante Perceval por una jovencita que supera en belleza a todas las mujeres del mundo. ¡Mas cuántos esfuerzos hay que realizar para llegar a este *Castillo de las Maravillas*! ¡Cuántas dudas, cuántos desvíos, cuántos retrocesos, cuántas prolongadas esperas en cárceles embrujadas! Y, además, según las reglas del juego, cuando se va más allá de la meta se vuelve hacia atrás. El

Huevo que aparece en medio de las serpientes entrelazadas, la Espiral involutiva y evolutiva, el Juego de la Oca, la Búsqueda del Grial. Todas estas imágenes caracterizan la andadura espiritual de los celtas.

La espiral es su signo esencial, dado que está cargada de significados. Ciertamente, está lejos de ser una invención céltica: aparece en casi todas las partes del mundo, desde la prehistoria, incrustada en la piedra, como si el género humano hubiera sentido muy pronto que la evolución del ser vivo individual se producía a imagen y semejanza de la evolución del universo. En efecto, la espiral es la posición del feto en la matriz y todo sucede como si el niño se desenroscara a partir de un centro misterioso, el *huevo* precisamente, para acceder a la existencia, en el sentido etimológico del término, es decir, a un estado *fuera de*. Así se comprende que el ser humano a menudo esté obsesionado por lo que los psicoanalistas denominan el *regressus ad*

uterum, ese regreso a la matriz original que aterroriza porque es aniquilamiento, pero que seduce porque permite alcanzar la esencia. Ya en los grandes túmulos megalíticos de Irlanda y Gran Bretaña hay grabados que presentan con insistencia esta espiral, y no cabe la menor duda sobre que estos pueblos constructores de dólmenes hayan utilizado conscientemente esta forma para poner en evidencia una realidad ontológica incontestable. Y si los celtas, que ocuparon los territorios que en otro tiempo fueron específicos de los constructores de megalitos, adoptaron la espiral como elemento simbólico primordial, es porque conocían el valor y el sentido del mismo.

Pero, además, los celtas, en la inmensa mayoría de los casos, han *triplicado* esta espiral, formando así una nueva figura que se denomina *triskell* en bretón, figura que consiste en colocar tres espirales alrededor del eje de un círculo ficticio que contiene todo el conjunto. Ahí, una

vez más, los celtas no innovaban, puesto que la triple espiral se encuentra en otras civilizaciones de épocas anteriores, como en China o en la India, pero hay que hacer hincapié en que no sólo la adoptaron sino que la hicieron parte de un emblema que se reconoce como propio de ellos. Por otra parte, existe una razón profunda para esta adopción, que es la importancia de lo *ternario* en la tradición céltica, y ello desde tiempos inmemoriales. En efecto, se constata que los celtas privilegiaron de buena gana las representaciones de cabezas humanas con tres rostros, que con frecuencia daban tres nombres diferentes a una misma divinidad en sus relatos mitológicos y que su tradición, transmitida por vía oral y consignada por escrito en la Edad Media, siempre se articula en tres proposiciones, denominadas Tríadas. Esto sólo puede ser el resultado de una elección deliberada y, sin duda, se corresponde con un pensamiento metafísico.

El número *tres* tiene un papel importante en numerosas tradiciones, pero en el caso de los celtas adquiere una significación muy particular. Se trata, en efecto, de los *tres elementos fundamentales*, es decir, el Aire, el Agua y la Tierra. No ha lugar considerar el Fuego como elemento, puesto que sólo existe en función de los otros tres, ya que no es más que la transformación de los otros tres. Así pues, es de una naturaleza diferente: es el Espíritu que anima a los elementos y los pone en movimiento, dando así nacimiento al mundo material. Esta afirmación se ve traducida con todo rigor en el *triskell*: las tres espirales son los tres elementos fundamentales y el Fuego no es otro que el movimiento, la energía que se pone en marcha en este círculo ficticio donde giran sin cesar las espirales en torno a su eje. De ahí que los celtas tuvieran buenas razones para admitir fácilmente el dogma de la Trinidad: si el mundo sólo existe porque está compuesto de tres elementos puestos en marcha por el Fuego, el

triskell, que representa este concepto, equivale a una totalidad, es decir, a Dios, un dios único en tres personas y que sólo es dios en relación con lo que es otro, la creación misma. Hegel decía lo mismo al afirmar que Dios, sin los seres creados, equivalía a la nada, al no ser, con más exactitud, puesto que sólo hay conciencia de ser cuando hay oposición entre el sujeto y el objeto. En cuanto a san Patricio, evangelizador de Irlanda, el relato —un tanto legendario, pero ¿podría ser de otro modo?— de su vida afirma que, para hacer comprender a los irlandeses la noción de un solo dios en tres personas, mostraba un trébol diciendo: si arranco una de las hojas de este trébol, ya no es un trébol. Pues Patricio jugaba, en efecto, con el sentido de la palabra trébol, en latín *trifolium*, es decir, «de tres hojas». Y sabemos que el trébol se ha convertido en uno de los emblemas de la Irlanda céltica, lo cual demuestra que su valor simbólico es exactamente el mismo que el de la triple espiral.

Este uso céltico de lo ternario también traduce las líneas maestras de su pensamiento filosófico. Los celtas rechazan la dualidad o, más bien, la niegan. Ahora bien, en el mundo relativo de la realidad aparente, todo parece estar dividido en dos tendencias: la disparidad sexual, el día y la noche, la luz y la sombra, lo alto y lo bajo, el delante y el detrás, el pasado y el porvenir y, por supuesto, el bien y el mal. ¿Cómo llegar a negar, o a *aniquilar*, esta dualidad aparente que condiciona la vida cotidiana?

Ante todo debe saberse que los pueblos de la Antigüedad no siempre han sentido esta dualidad como una necesidad ni como una fatalidad. De hecho, su supuesta importancia data de Aristóteles, y en el mundo occidental recibió un fuerte empujón a partir del siglo XIII con la asimilación del aristotelismo en la escolástica medieval, esencialmente por parte de Tomás de Aquino. Ese fue, en efecto, el momento en que el cristianismo abandonó la noción de los tres

componentes del ser humano, cuerpo, alma, espíritu, para adoptar la definición más simplista del cuerpo y el alma. El maniqueísmo primario recuperaba así sus honores, lo cual justificaba la lucha de la Iglesia romana oficial contra toda forma de herejía, lo cual justificaba las hogueras y las Cruzadas, lo cual justificaba el sometimiento del cuerpo mediante prácticas de ascetismo más cercanas al masoquismo que a la espiritualidad.

Resulta evidente que si sólo subsisten dos términos y estos dos términos son contradictorios, el conflicto es inevitable. Es incluso insoluble, puesto que, en la lógica binaria aristotélica, A nunca puede ser no A y a la inversa. Ahora bien, Aristóteles, a quien nos apresuramos demasiado en considerar el discípulo de Platón por más que haya seguido sus enseñanzas, está en el origen de una corriente de pensamiento realista, por no decir materialista, que ha dejado una huella nefasta en todos los ámbitos de la ciencia, de la filosofía y de

la teología. Hasta el siglo XII, el viejo concepto según el cual el ser humano tiene tres componentes, concepto perfectamente vivido en la tradición hebrea y en otras tradiciones llamadas bárbaras, estaba, cuando no reconocido oficialmente, cuanto menos admitido en los hechos: el cuerpo sólo podía estar unido al alma a través de un intermediario que era el Espíritu, a pesar de que la definición de este Espíritu permanecía vaga e imprecisa. Sin duda hay que ver en este abandono de la hipótesis ternaria un ánimo de simplificación y un deseo de estructurar mejor la vida religiosa separando lo sagrado de lo profano, pero, al hacerlo, lo que se hizo fue *laicizar* una sociedad que hasta entonces no reconocía ninguna dicotomía entre el ámbito de lo divino y el ámbito de lo humano, puesto que Dios había creado al hombre a su imagen y semejanza, y que todo acto humano, incluso el más vegetativo, el más materialista, era un acto religioso que permitía al hombre una auténtica superación de su condición.

Así pues, el sistema de pensamiento de los celtas nos remite a un rechazo de las oposiciones o, mejor, a una reabsorción de las oposiciones, lo cual quiere decir que se trata de un razonamiento dialéctico, como el de los filósofos presocráticos que Hegel retomaría mucho después. A seguramente no es no A, pero tal como escribe André Breton en su *Manifiesto del Surrealismo*, «todo lleva a creer que existe un punto en que lo comunicable y lo incomunicable dejan de ser percibidos contradictoriamente». Pues es una debilidad del pensamiento humano imaginar que el negro y el blanco se oponen fundamentalmente: sabemos que el blanco comprende todos los colores, mientras que el negro es la ausencia de colores: esto supone necesariamente que hay un punto donde nada es blanco, pero donde nada es negro, donde todo es *otro*. Y si los caminos por los que se puede ascender son también aquellos por los que se puede descender, pronto habremos barrido la lógica de lo verdadero y lo falso para

reemplazarla por la que concilia los dos extremos en «una tenebrosa y profunda unidad», como dijo soberbiamente Baudelaire. A partir del momento en que se aniquila la oposición de los dos contrarios es cuando se percibe que *todo es uno*. El pensamiento céltico es un *monismo*.

La consecuencia de este razonamiento dialéctico es que la distinción entre cuerpo y espíritu sólo es un fantasma de la imaginación. Para los celtas, no es más que un falso problema: la Materia es el Espíritu tanto como el Espíritu es la Materia, puesto que ambos están vinculados por un tercer término que les es inseparable, del mismo modo que en la Trinidad cristiana. Dios es un todo en su dimensión ternaria. Una vez más la imagen de la triple espiral se revela como la mejor ilustración posible del pensamiento metafísico de los pueblos celtas.

Esto no quiere decir que lo pasemos lo mejor posible en el mejor de los mundos posibles. El mundo, tal como nosotros lo vemos y en el cual

vivimos, es un mundo imperfecto, pues es, en sentido etimológico, un mundo *inacabado*. A nosotros nos corresponde, tal vez, perfeccionarlo, *acabarlo*. Se trata, sin ninguna duda, de la misión que Dios confió a los hombres —y a todas las criaturas— cuando se retiró, supuestamente a descansar, el séptimo día. La mitología céltica nos enseña que a los seres creados les corresponde organizar el mundo, pues el mundo regresaría pronto al caos original si no estuviera estructurado por las acciones de dichos seres. He aquí por qué los relatos irlandeses están tan llenos de luchas contra pueblos misteriosos, en este caso los Fomoré, equivalentes de los Gigantes germánicos, fuerzas de la sombra siempre dispuestas a romper el equilibrio del mundo. He aquí por qué los compañeros del rey Arturo están siempre en campaña, errando a través de bosques y landas para evitar que esas fuerzas llamadas infernales —por subterráneas— puedan más que las fuerzas celestes, es decir, cósmicas o divinas. Los caba-

lleros de la Mesa Redonda, como buenos héroes celtas que son, constituyen el tercer término de la dialéctica ternaria gracias al cual desaparecen las oposiciones.

¿Pero en qué consiste ser un héroe? Simplemente en ser una persona que ha tomado conciencia de la función que debe desempeñar en la evolución del mundo y que hace todo lo que está en su mano para alcanzar el objetivo de dicha función. Los relatos mitológicos irlandeses abundan en personajes fantásticos, casi sobrehumanos, que hacen frente a situaciones imposibles y que se superan para afirmar que son capaces de hacerlo. Tras la cristianización se puede constatar, por otra parte, esta misma voluntad de superación, y el ejemplo de los grandes santos irlandeses —reales o imaginarios— está ahí para mostrarnos esa continuidad en la andadura espiritual de un pueblo que jamás renunció a completar la obra divina, por sospechosos que sean a nuestros ojos los medios empleados, entre ellos

el ayuno contra Dios que practicó san Patricio, el cual podría considerarse bien como orgullo, bien como blasfemia. De hecho, no hay ninguna ruptura entre el pensamiento precristiano de los celtas, o sea el pensamiento druídico, y el pensamiento surgido de una admirable síntesis entre dos ideologías que por otra parte no tenían nada de contradictorias.

Pero el héroe no actúa inconsideradamente ni a ciegas. Se siente constantemente investido de una misión y su primer deber es, pues, tener conocimiento de dicha misión. No puede contentarse, como en cierto cristianismo, con tener esa Fe que mueve montañas. Necesita el Conocimiento y, en este sentido, la espiritualidad céltica es una gnosis: no hay que olvidar que los maestros de su pensamiento, los druidas, son a la vez «muy videntes» y «muy sabios», y que toda su andadura consiste en *conocer lo incognoscible.* Sin duda, parece imposible. Pero es también la exaltación de la acción. Ser un héroe es, pues, ser un

«vidente», es ser inteligente, útil, eficaz, pero también es, puesto que la Materia y el Espíritu están estrechamente vinculados en la Unidad, ser fuerte físicamente, ser bello, gozar de salud, ser capaz de soportar las fatigas del combate así como las de la embriaguez, ser igualmente capaz de llevar a buen fin «una cita femenina», como se dice a propósito del dios Dagda. Si el ser tiene un cuerpo es para que se sirva de él, y es bien sabido que el cuerpo es el soporte del alma.

Sin embargo, los innumerables relatos que describen las proezas de los héroes no son más que ejemplos. Del mismo modo que desde la óptica cristiana más pura cada ser humano debe ser un Cristo, entre los celtas de antaño todo ser humano tenía que ser un héroe. Y como todo héroe, debía lanzarse a una *búsqueda*.

He aquí la palabra clave, la *búsqueda*. No es una palabra vana, no es un voto piadoso, una esperanza, un fantasma, es una realidad. Es la búsqueda de Otro Mundo, el que escapa a la mirada

de quienes todavía no tienen el famoso don de la «doble visión» que permite ver lo invisible. Todo el mundo sabe que lo invisible es lo que no puede verse actualmente pero que es posible, un día u otro, abrir ese tercer ojo que caracteriza a la tradición oriental. Todo el mundo sabe también que este invisible, este «Otro Mundo», está presente cerca de nosotros, que es concomitante y que en todo momento se corre el riesgo de penetrar en él, incluso si no se tiene conciencia del mismo. Y estos breves *descensos a los infiernos*, cuando han tenido lugar, dejan en el individuo que ha realizado el gesto una especie de nostalgia debida a la reminiscencia de un estado superior. Entonces hace todo lo que puede por encontrar de nuevo el castillo misterioso donde fue deslumbrado por la luz que emanaba del Grial. Tal fue la historia de Perceval, el cual, una vez en presencia de lo inefable, no supo qué pregunta debía hacer. De ahí su *búsqueda*, larga, penosa, enconada, que le llevará hasta los bajos fondos

del inconsciente para descubrir los signos que conducen al claro sagrado donde tienen lugar los delicados intercambios entre el Cielo y la Tierra.

Pues los caminos que conducen al Otro Mundo son a veces difíciles. Para empezar, son múltiples y diversos, perfectamente individuales e incluso *singulares*. La experiencia de todos nunca es la experiencia de uno añadida a la de los demás. La experiencia sólo atañe a un único ser, puesto que en este mundo de relatividades el ser está totalmente aislado, es totalmente autónomo y, además, está *dotado de libertad*. Y esta libertad es determinante: el héroe siempre puede equivocarse; no hay ninguna certidumbre y siempre se le pide que elija en cada encrucijada el camino que más convenga a su búsqueda. De hecho, entre los celtas, dada la ausencia del pecado, en el sentido judeocristiano del término, el libre albedrío es absoluto. Encontramos parte de esta certidumbre en la doctrina del teólogo y moralista del siglo IV Pelagio, bretón de origen, el cual se

enfrentó violentamente a san Agustín, partidario de un cierto determinismo. La doctrina de Pelagio rozaba la herejía, pero ilustraba perfectamente cómo un celta podía vivir el mensaje evangélico en función de su propio sistema de pensamiento. Así, siempre que se emprenda una *búsqueda*, lo esencial es ser libre. Y ser libre es ante todo ser *responsable*. Parece que lo hayamos olvidado.

Esto quiere decir que en la *búsqueda* céltica, la acción prevalece sobre la meditación, cosa para nada conforme con el pensamiento oriental. El héroe celta *vive en el mundo* y *actúa sobre el mundo*, deseando *cambiar el mundo*, según una fórmula un tanto trillada, puesto que de hecho se trata de hacer el mundo conforme con el plan divino. El reino de los celtas está pues al mismo tiempo en este mundo y en el otro. En estas condiciones, sería vano esperar pasivamente el término de las mil encarnaciones, o bien, con mucha resignación, esperar que la situación se invierta en un

Más Allá de justicia y de reparación. No hay recompensa ni castigo, sólo existe lo que se hace haciendo el mundo. Y hacer el mundo es ir hasta el fondo, es decir, *perfeccionarlo.*

El problema radica en conocer este plan divino que debe llevarse a cabo. En su drama *Chatterton*, Alfred de Vigny alude al mismo en una escena particularmente significativa y conmovedora. El joven poeta famélico Chatterton se halla enfrentado al alcalde de Londres, el cual le trata con condescendencia, al decirle que escribir poesía es cometer un pecado de juventud y que luego es preciso regresar a una realidad más saludable. La respuesta de Chatterton es del todo pertinente. Compara Inglaterra con un buque donde cada uno de los marineros tiene su parte de responsabilidad, cada cual según sus aptitudes y su rango. En cuanto al poeta, está en la cofa y «lee en los astros la ruta que nos muestra el dedo del Señor». Por desgracia, no todo el mundo es capaz de proceder a una tal lectura, que desafía al

racionalismo cotidiano. De ahí que todo héroe deba lanzarse a la *búsqueda* para intentar descifrar lo indescifrable.

Pero cuando regresa de esta *búsqueda*, debe contar lo que ha visto y oído a lo largo de sus peregrinaciones, sus vagabundeos y sus desventuras. No todos los *buscadores* habrán visto y oído lo mismo y, en este sentido, la experiencia individual podrá enriquecer a la colectividad. La mejor ilustración de esta andadura probablemente sea la de los Caballeros de la Mesa Redonda, institución heredada en gran parte del pensamiento druídico. Cada caballero cumple una búsqueda solitaria y singular hacia un objetivo único, el Grial por ejemplo. Pero cuando este caballero regresa a la corte para narrar lo que ha vivido, se siente perfectamente que la responsabilidad del grupo entero está comprometida en la acción individual de uno de sus miembros. Todos ellos son solidarios unos con otros, tanto en los fracasos como en los éxitos.

La paradoja está servida. Pero el pensamiento céltico siempre es paradójico porque participa de lo que se podría llamar *heterología*. Es un pensamiento dialéctico en el que Dios, que representa la totalidad, debe considerarse como el conjunto multiforme de todas las acciones individuales. Hay unidad en lo múltiple, multiplicidad en la unidad, y es la unidad la que aparece en el plano divino trazado por el dedo de Dios en las estrellas. El pensamiento céltico no es, pues, ni colectivista ni individualista, *es ambas cosas a la vez*, puesto que rechaza todo dualismo. Se dirá que es un pensamiento irracional, pero esto no puede tener ningún sentido: lo irracional no existe dado que la razón siempre está ahí, incluso cuando funciona de un modo supuestamente aberrante. El pensamiento céltico es una estructura mental que no se apoya en los mismos criterios que el pensamiento habitual de una sociedad determinada. Los griegos y los romanos no siempre comprendieron la andadura intelectual y

espiritual de los celtas, a quienes no obstante admiraron. Su incomprensión era normal puesto que sus referencias eran diferentes, y es preciso señalar que sin duda los celtas tampoco comprendieron la andadura de los griegos y los romanos. En cualquier caso se trata de una prueba de la infinita potencialidad del espíritu humano, el cual, enfrentado a diversas realidades de la existencia y del destino, logra encontrar soluciones apropiadas, justificaciones y explicaciones, que son racionales en la medida en que siguen un sistema de referencias bien determinado. Puesto que Dios ha dejado a los hombres libres de emprender lo que juzguen bueno hacer, semejante *heterología* es natural. Es evidente que habrá errores por parte de unos y otros, que se producirán retrocesos, olvidos, incomprensiones, perversiones y desviaciones. El espíritu humano busca a Dios a través del Grial, pero al buscar el Grial se busca a sí mismo. Este es el sentido de la *búsqueda*.

Y esta búsqueda es obligatoria, un poco como la célebre apuesta de Pascal. Todo ser humano está comprometido: debe *apostar*, es decir, *elegir* el camino que le conducirá al Castillo del Grial. Nadie puede negarse a ello sin sentir vergüenza ante la colectividad a la que pertenece. Y, desde la óptica céltica, si hay que hacer caso de los documentos irlandeses al respecto, esta vergüenza es de orden mágico y sagrado: es la maldición suprema, la peor herida que pueda padecer un ser humano. Pero la *búsqueda* es una *apuesta*. Nadie puede saber, en la salida, lo que será de quienes la emprenden, ni tampoco si aquello que descubrirán tendrá algún interés.

En un precioso relato en lengua gaélica, *La navegación de Art, hijo de Conn*, vemos a un joven héroe que parte en una búsqueda perfectamente absurda. En efecto, tras una partida de ajedrez que pierde contra la concubina, indigna y maldita, de su padre, se ve obligado, para cumplir con la prenda, a irse en busca de una muchacha

con quien deberá casarse, pero ni él ni nadie sabe dónde se encuentra dicha joven. Sin embargo, no puede escurrir el bulto. De modo que emprende esta búsqueda desesperada de la esposa, de isla en isla, de aventura en aventura, de peligro en peligro. No obstante, terminará por conquistar, en reñida lucha, a la doncella que le había sido destinada, no sin extravíos y sufrimientos. Y cuando regresa a la tierra de Irlanda con su mujer, todas las gentes del reino lo reciben con alegría y felicidad, porque el éxito de la empresa repercute en el conjunto del grupo. El héroe sólo es la emanación de este grupo y, las más de las veces, sólo actúa por el bien de la colectividad. Y, en este sentido, se puede decir que el héroe se *sacrifica*.

Pues sin duda se trata de un *sacrificio*. La búsqueda es realmente un *sacrificio* en la medida en que *hace sagrado* a quien la lleva a cabo. De su expedición a islas lejanas, Art trajo no sólo una esposa muy bella, sino también los tesoros que

en ellas ganó gracias a su valor, audacia y tenacidad. Si se traduce el simbolismo de la fábula, se puede llegar a la siguiente constatación: toda *búsqueda* es un peregrinaje hacia lo divino y, si quien la emprende regresa, se habrá vuelto sagrado. Lo mismo sucede en los relatos de la *Búsqueda del Santo Grial*, a pesar de estar muy marcados por las interpretaciones cistercienses del dogma católico romano: quien regresa de la Búsqueda, el caballero Bohort, no sólo es el testigo indispensable de todo lo que ha sucedido, sino también un personaje que ya está en otro plano de conciencia distinto al del común de los mortales, en todo caso de quienes, habiendo intentado esta Búsqueda, como Gauvain o Lancelot, no han alcanzado el término de su andadura espiritual.

Bien mirado, los vencedores de la Búsqueda del Grial son tres y, a pesar de que el relato esté muy influido por la doctrina cristiana, se pueden discernir, no obstante, un poco entre líneas, no-

ciones que llevan de nuevo directamente al pensamiento céltico precristiano. Pues estos tres triunfadores del Grial constituyen una tríada, cada uno es un elemento de la triple espiral y tiene además su carácter específico. El primero es Galaad, el Predestinado, el que estaba «programado» para esto. Y, al examinar el Grial, descubre la inmensidad. En ese instante, todos los secretos del universo le son revelados y, como ha alcanzado lo inaccesible, no puede seguir viviendo: muere, es decir, regresa al mundo invisible del que había sido apartado un momento para que mostrara el camino. El segundo es Perceval, el simple —por no decir el necio—, el que nada busca pero lo descubre todo: éste será el rey del Grial, encargado de conservar para las generaciones futuras lo que puede dar la luz al mundo, sumido en las tinieblas de la inconsciencia. El tercero es Bohort, el hombre normal pero también el que se obstina, el que desafía lo imposible y regresa para dar testimonio de la

búsqueda. Tres espirales, cada una específica, única, singular, en torno a un eje que es el Grial, recipiente maravilloso que lo contiene todo, es decir, el plan divino revelado y que los seres humanos, despertados por Bohort, deben poner en práctica.

Esta es una visión de la *búsqueda*. Existen muchas otras, puesto que las vías que conducen a la luz son innumerables. Por otra parte, ninguna es la mejor, pues lo que importa ante todo es conformar la andadura espiritual a la potencialidad que hay en cada ser. Lo importante es alcanzar el Castillo del Grial y comprender lo que en él acontece. Ya que la contemplación, desde una óptica puramente céltica, no es nada sin comprensión. Y así damos no sólo con el concepto de *sacrificio*, sino también con el de *conocimiento*. Parece bastante claro que los celtas no quisieron disociar estos dos comportamientos.

Todo parte del Castillo del Grial. Tal como está representado en los relatos artúricos de los

siglos XII y XIII, es una fortaleza medieval, una ciudad fortificada, un lugar muy concreto en una geografía que sin embargo es del todo imaginaria. Hubo quien incluso llegó a sostener que Glastonbury, en Gran Bretaña, era dicho castillo del Grial, con el pretexto de que José de Arimatea, que recogió la sangre de Cristo en un vaso de esmeralda, fue supuestamente su primer obispo, y con el pretexto, también, de que Glastonbury no era sino la mítica isla de Avalon, en la que el rey Arturo está en dormición antes de reaparecer y reunificar su reino. Pero el Castillo del Grial fue visto así por autores que escribieron en la época feudal y cortesana, aunque no hicieron más que recuperar relatos muy anteriores y que nada tenían en común con el cristianismo. Entonces, ¿por qué seguir viendo el Castillo del Grial como una fortaleza medieval, por más satisfactoria que le resulte a la imaginación? ¿No hay algo más?

En verdad, contrariamente a los griegos, los romanos y los cristianos, los antiguos celtas ja-

más tuvieron la pretensión de encerrar lo divino entre cuatro paredes. Nunca construyeron templos, según parece, a juzgar por la ausencia total de pruebas arqueológicas a este respecto y el testimonio de los autores de la antigüedad. Tito Livio hace alusión a un templo de los boienos y Polibio a un templo de los insubres, pero en ambos casos se hace referencia a un lugar situado en un bosque, sin ninguna precisión sobre su aspecto o su arquitectura. En cuanto a César, no habla más que de *locus consecratus*, cosa que ciertamente no designa un templo tal como lo entendían los romanos. Los celtas sólo construyeron templos de piedra a partir de la conquista romana, siguiendo el dictado de la nueva moda, pero transformándolos según sus propios criterios. Y ninguno de los textos irlandeses, a pesar de abundar en informaciones sobre las costumbres más arcaicas, hace mención alguna de santuarios druídicos de piedra. A lo sumo podemos suponer que ciertos «lugares sagrados» se encontraban en el interior de un cercado de piedra o de madera.

Así pues, los celtas *sacrificaban* al aire libre. César nos habla de «bosques sagrados» y, al hacerlo, utiliza el término *alsus*, que es el equivalente de las palabras latinas *lucus* y *nemus*. Ahora bien, el término *nemus* proviene de una raíz indoeuropea que significa «sagrado» y que vuelve a aparecer en el nombre de uno de los invasores míticos de Irlanda, Nemed, así como en el gaélico *niam*, el galo *nef* y el bretón *nenv* (que se pronuncia «nan»), que significa «cielo» desde el punto de vista religioso. En cuanto al santuario, se ha reconstituido la palabra que lo designa, *nemeton* en galo, término que vuelve a aparecer en el actual bosque de Nevet (Finistère) y en el nombre de la parroquia de Néant-sur-Yvel (Morbihan), situada en los lindes del bosque de Brocéliande. ¿Acaso el Castillo del Grial no podría ser, en un último análisis, un simple claro en el fondo de un bosque que la imaginación de los

autores del siglo XII actualizó, dándole forma de fortaleza medieval?

Es más que probable. El poeta latino Lucano, en la *Farsalia* (I, verso 452 y sig.), precisa que «los druidas viven en los bosques profundos (*nemora alta*) y se retiran a las espesuras inhabitadas. Practican ritos bárbaros y una especie de culto siniestro.» Esto significa que Lucano apenas comprendía la andadura espiritual de los celtas, quienes, de todos modos, sólo podían ser «bárbaros» en el sentido literal del término, pero además añade: «Adoran a los dioses en los bosques sin hacer uso de templos.» Queda claro.

En los bosques. La imagen del druida en lo alto de un roble se ha convertido en un lugar común sin justificación etimológica directa. Pero no obstante existe una relación muy sutil entre el druida y el árbol. En todas las lenguas célticas, las palabras que hacen referencia a la ciencia y las palabras que hacen referencia al bosque

provienen de la misma raíz indoeuropea: así, el galo *vidu*, «bosque», cuyos derivados son *coed* en galés y *koad* en bretón-armoricano (*koed* en dialecto de Vannes), está estrechamente ligado a la raíz que ha dado el *videre* latino y el *idein* griego y, por consiguiente, al nombre mismo de los druidas, *druwides*. Y no es un azar, dado que tal ambigüedad vuelve a aparecer en otras lenguas indoeuropeas, especialmente en el alemán antiguo a propósito de Wotan-Odhin. Los germanistas ven en este nombre la raíz *wut*, que significa «furor sagrado», o sea «ciencia total», cosa conforme con el carácter atribuido al Odín de las sagas nórdicas, el cual se convierte voluntariamente en tuerto y permanece colgado de los pies a una rama de árbol para adquirir el don de la doble visión. Además, la raíz germánica *wut* presenta una extraña analogía con la palabra inglesa *wood*, «bosque». Wotan-Odhin es el dios del saber, el dios-mago por excelencia, lo cual nos lleva a pensar en el personaje de la

mitología galesa, igualmente sabio y mago, que se llama Gwyddion, hijo de la diosa Dôn. Ahora bien, el nombre Gwyddion, aunque nos remita a la raíz céltica *gwid*, que significa «ciencia» (bretón-armoricano *gwiziek*, «sabio», galés *gwyddoniaeth*, «ciencia»), también puede proceder de la raíz del *vidu* galo. Ello no tiene nada de sorprendente si recordamos el mito del Árbol de la Ciencia.

Todo esto es tanto más notable cuanto que la tradición céltica está repleta de anécdotas que hacen suponer un conocimiento muy antiguo de una misteriosa energía vital de la que es necesario impregnarse. Un extraño poema atribuido al bardo galés Taliesin describe un combate en el que los árboles, que de hecho son hombres transformados por la magia de Gwyddion, se entregan a una lucha sin clemencia. El relato irlandés que refiere la *Muerte de Cûchulainn* menciona a un grupo de guerreros que no son sino árboles convertidos en hombres por las brujas

enemigas del héroe, y el propio Shakespeare, en *Macbeth*, alude a un «bosque que camina», mientras el galo latinizado Tito Livio racionaliza el mito proporcionándole un lugar en la historia, narrando cómo toda una legión romana perece aplastada bajo los árboles de un bosque del que los galos habían serrado los troncos, dejándolos en su sitio para luego derribarlos (XXIII, 24). En cuanto al mago Gwyddion, creó a una mujer animando vegetales. Todo esto denota una tradición muy viva relacionada con una fuerza vegetal. ¿Acaso es la energía divina, aquella que está contenida en la savia del roble o de cualquier otro árbol tomado simbólicamente por un roble, esa savia que bebe el muérdago y que los druidas recogían con afán?

Llegados a este punto, no podemos dejar de evocar la gran figura de Merlín. Merlín es el Hechicero, el mago, el profeta, popularizado al máximo por innumerables relatos, películas e historietas. Pero también es el Loco del Bosque,

el Hombre de los Bosques, el Hombre salvaje, el que vive en el bosque, al pie de un árbol y que habla el lenguaje de los animales, cuadrúpedos y pájaros, aquel que conoce las flores y las plantas, aquel que se alimenta con la savia de los árboles. Además, si creemos en su leyenda, escrita a partir del siglo XII, es el hijo de un diablo, de un demonio íncubo para más exactitud, y de una jovencita piadosa. Se trata, pues, de un ser doble, a la vez diabólico y angélico, producto de dos fuerzas antagónicas, contradictorias; es el hijo del Bien y el Mal, hijo de las Tinieblas y de la Luz, el símbolo más puro que pueda existir de la reabsorción de las antinomias mediante el juego dialéctico de la síntesis. Él es quien lanza a los caballeros del rey Arturo en busca del Santo Grial, es quien los dirige en las sombras de su lenta ascensión por la espiral hacia ese centro inaccesible de donde sin embargo surge toda vida. Y Merlín es, ante todo, quien conoce el secreto del *nemeton*.

Su doble naturaleza explica que posea el don de la *doble visión*. Es el «muy vidente», el «muy sabio», luego el druida primordial, mediador entre lo visible y lo invisible. Desde el momento en que nace es capaz de hablar, cosa impropia de un niño, puesto que un niño (*in-fans*) es literalmente *no parlante*. Tiene la memoria del centro absoluto, en el corazón del útero materno, cuyos secretos conoce y, sobre todo, puede remontarse en el tiempo sin esfuerzo (o abolir el tiempo) y seguir la espiral del Juego de la Oca, o de la *búsqueda*, para alcanzar el origen. En virtud de este poder anunciará al rey Arturo y a sus compañeros qué es el Grial y por qué es conveniente partir en su busca. Merlín es el iniciador de una *búsqueda*: muestra el camino de la misma. Los demás son quienes deben recorrer ese azaroso camino con todos los peligros que comporta, todas las trampas que encierra, todos los fantasmas que suscita. Pero, de hecho, lo que Merlín muestra no es el Castillo del Grial tal como se ha re-

presentado en los textos, es el claro sagrado, el *nemeton* secreto donde él mismo se refugia, o mejor se concentra, en total comunión con lo divino porque participa, como Hombre de los Bosques, de la sutil fusión que se produce entre los elementos en el mismo corazón del cercado sagrado.

En efecto, Merlín, tras haber difundido su palabra en el mundo, se retira al bosque en compañía del ermitaño Blaise, a quien dicta sus pensamientos. Ahora bien, el ermitaño Blaise lleva un nombre que desvela su verdadera naturaleza: Blaise no es sino la transcripción francesa de la palabra bretona *bleiz* (*bleidd* en galés), que significa «lobo». Ahora bien, en numerosos escritos, Merlín se presenta como el señor de los animales salvajes, capaz de mandarlos así como de comprenderlos, y algunas versiones lo muestran incluso en compañía de un lobo gris: Merlín es, pues, el druida-chamán que restituye una Edad de Oro enterrada

en el inconsciente colectivo, el lejano período (*in illo tempore...*) en que los animales y los seres humanos hablaban el mismo lenguaje y donde todo el mundo tenía conciencia de la *fraternidad universal de los seres y de las cosas* en un universo que todavía no se había desgarrado y donde no se conocía dicotomía alguna. Merlín restituye la Edad de Oro perdida no se sabe cuándo, tal vez en el jardín del Edén, tal vez en otro sitio, cuándo el ser humano quiso creerse el señor del universo.

Desde entonces, la humanidad ya no sabe cuál es el camino que conduce a la fuente, esa fuente en la que podemos beber la sangre divina. De ahí que Merlín persuada a Arturo y a sus compañeros, la gran fraternidad de la Mesa Redonda, para partir en busca de esta fuente, simbolizada por el Grial, que se encuentra en algún lugar en plena naturaleza, en medio de los árboles, en un claro, proyección del Cielo sobre la Tierra, lugar privilegiado donde se produce la

síntesis entre lo Alto y lo Bajo, entre la Luz y la Sombra, entre el Creador y la Criatura, punto de encuentro esencial para que el mundo pueda seguir girando según el plan divino. En este aspecto la fábula resulta particularmente expresiva: hay que remontarse en el tiempo para abolir la longitud de la espiral que conduce a los orígenes mismos del Ser. He aquí lo que enseña Merlín.

Además, Merlín no se contenta con enviar a los demás por este camino peligroso. Él mismo lo recorre como *maestro* perfecto que es. Tras haber desplegado su elocuencia en el mundo, tras haber aconsejado a los poderosos y haber sostenido a los débiles, a quienes no tienen la posibilidad de saber, lleva a cabo su *sacrificio*: se hace sagrado al remontar la espiral hacia ese punto central uterino, en este caso la joven Viviana, substituto del vientre materno o, mejor, imagen rejuvenecida de este vientre, hacia el cual tiende su deseo. Así pues, se hará encerrar

en una Torre de Aire invisible, según unas versiones de la leyenda, bajo una roca, según otras versiones, o en el misterioso *Esplumoir Merlín*, según otras más, sin que nadie sea capaz de explicar qué puede ser este *Esplumoir*. ¿Acaso no es el «núcleo del cometa», el lugar virtual entorno al cual giran todas las energías dispersadas a través de un universo imperfecto? Sea como fuere —la expresión parece indicarlo claramente—, se trata del lugar donde finalmente se comprende el *lenguaje de los pájaros*.

Esta expresión infinitamente poética, el *lenguaje de los pájaros*, significa que efectivamente existe un punto donde lo comunicable y lo incomunicable dejan de percibirse contradictoriamente. Este punto sólo puede ser el claro sagrado en medio del bosque, donde Merlín vive en contacto íntimo y permanente con toda la creación. Los poemas galeses que se le atribuyen (puesto que en realidad es un personaje histórico trasladado a la leyenda) lo muestran conver-

sando con los pájaros, con los jabalíes, con los árboles. En suma, Merlín es un poco como el Sigurd-Siegfried de la tradición germano-escandinava: escucha el canto del pájaro que le revela el porvenir de la humanidad. Pues el canto del pájaro es la palabra de Dios, incomprensible para el común de los mortales, para quienes no tienen la ocasión ni la suerte de ver cómo el cielo se abre sobre sus cabezas. Precisamente, otra versión de la leyenda de Merlín, la que transcribió el erudito galés Geoffroy de Monmouth en su *Vita Merlini*, sostiene que Merlín, pequeño jefe tribal de los Bretones del Norte, es decir, de la baja Escocia, cerca del bosque de Kelydon (*Caledonia*), se volvió loco en el transcurso de una batalla, concretamente la de Arderyd (actualmente Arthuret, al norte de Carlisle) al ver que *el cielo se entreabría* encima de él y le revelaba algunas cosas insoportables: entonces Merlín abandonó a su pueblo y se refugió en medio del bosque, donde vivió miserablemente a los pies

de un árbol, alimentándose de bayas silvestres y profetizando sin tregua, negándose obstinadamente a regresar al mundo de la realidad cotidiana.

Así, el Merlín histórico habría vivido un verdadero «Camino de Damasco», lo cual no es contradictorio con la versión, debida también a Geoffroy de Monmouth, donde aparece Merlín como «niño que habla». Lo esencial es establecer contacto con lo divino y reflejar la voz celestial. Este es el sentido que podemos dar a esa tradición popular extendida tanto en Gran Bretaña como en la Bretaña armoricana, según la cual, en el bosque a veces se oye la «brea de Merlín», es decir, la voz de Merlín que habla a través de los árboles permaneciendo invisible, dado que es prisionero de la Torre de Aire en la que Viviana, con su consentimiento tácito, lo ha encerrado por toda la eternidad. Conocer un «Camino de Damasco», sea cual fuere la ideología a la que nos remitamos, es conocer el estado de quienes

Luciano de Samosata describe con las orejas atadas mediante cadenas a la lengua de Ogmios, el dios de la Elocuencia, es decir, la palabra divina, con todo su poder vibratorio capaz de transformar tanto el espíritu como la materia. El mensaje de Merlín no tiene edad: escapa tanto al tiempo como a la duración, *es*.

Pues lo esencial, al remontar la espiral hacia el centro, es aniquilar el tiempo. La principal fiesta céltica druídica era la de *Samain*, a principios de noviembre (en realidad en la luna llena más próxima al 1 de noviembre, puesto que el año céltico comenzaba en la luna llena), fiesta que se ha convertido en la actual de Todos los Santos, que para los cristianos representa la comunión de todos los santos del pasado, del presente y del porvenir: ahora bien, en esta noche de *Samain*, el tiempo era abolido y la noche de *Samain* equivalía a la eternidad. Esta abolición del tiempo entendido como tiempo humano reaparece en la noción de *nemeton*, el lugar donde oficia el druida, el lugar donde Merlín, según la expresión consagrada, está *encerrado* en su Torre de Aire invisible, el sortilegio proferido por Viviana, y que Merlín le ha enseñado libre y conscientemente, extendiéndose hacia la eternidad.

Esta Torre de Aire invisible, tan parecida a la Torre de Cristal que encontraron, según varios relatos irlandeses y galeses, los navegantes en el vasto océano, y donde vivían seres silenciosos, es de hecho el claro en medio del bosque, islote privilegiado donde lo visible y lo invisible no se perciben contradictoriamente, el *nemeton* en medio del cual se alza el Árbol cósmico, que no tiene nombre entre los celtas pero que las tradiciones germánicas denominan *Ygdrasill*, un fresno considerado como el *axis mundi*. Quien trepa por el Eje del Mundo toma conciencia del mundo, toma conciencia de las direcciones que se ofrecen a su mirada, esos cuatro puntos cardinales que encontramos en la imagen de la cruz céltica, con los

cuatro círculos incrustados en la forma, pero sometidos a otros tres círculos, el que encierra el conjunto, el que encierra a los cuatro círculos pequeños y el del medio, el de lo divino. Es lo mismo que afirmaba el galés Iolo Morganwc, a finales del siglo XVIII, en unas teorías muy discutibles basadas en no se sabe qué criterios, bajo los términos *Abred*, círculo de las migraciones aparentes de la vida, *Gwenved*, «mundo blanco», círculo de la vida futura en otro estado, y *Ceugant*, círculo vacío, ámbito donde sólo lo divino puede residir. Siempre la Tríada. Siempre lo Ternario. Siempre el *Triskell*. Simbólicamente, el nombre *tres* equivale a lo infinito, a lo eterno. Y lo eterno es el objetivo de la *búsqueda*, el fondo del Laberinto.

Ahora bien, el fondo del Laberinto, igual que el interior del Grial, es terriblemente interesante. Ejerce una extraordinaria fascinación. Pero atemoriza, puesto que puede significar la absorción del ser en un punto sin retorno. Es la realidad en estado puro, esa realidad platónica de la que sólo conocemos, en cuanto prisioneros en una caverna, el reflejo sobre la pared de enfrente. Cuando Teseo se interna en el Laberinto para enfrentarse con el Minotauro, imagen de su propio terror, tiene tanto miedo de no regresar que, prudentemente, se provee del hilo que Ariadna va desenrollando desde el exterior. Pero su experiencia es negativa: por supuesto, vence al monstruo, mas no por ello alcanza un nivel superior, no sabe qué contiene el Grial. Por otra parte, es tan consciente de su fracaso que abandona a Ariadna, considerándola cómplice de su cobardía. En su magnífica tragedia de *Fedra*, Racine comprendió muy bien cuál era el envite del Laberinto, y cuando puso en boca de Fedra, hermana de Ariadna y esposa de Teseo, que era ella quien debía haber acompañado a Teseo, o más bien a la imagen rejuvenecida de Teseo bajo el aspecto de su hijo Hipólito, definió con toda exactitud el objetivo de su búsqueda:

Y Fedra, al Laberinto con vos descendida,
se encontraría con vos o estaría perdida.

La situación es, en efecto, paradójica: seguir la espiral hasta el centro es perderse en el universo uterino, pero también es reencontrarse en la realidad esencial. Cuando Galaad muere por haber contemplado lo que había en el interior del Grial, pierde el mundo de las realidades aparentes, pero se reencuentra en la realidad pura, en su integridad, habiendo reconciliado por fin al ser consigo mismo, este ser desgarrado, *estallado*, que aspira sin saberlo a una *tenebrosa y profunda unidad.* Es lo que le sucede a Merlín. Al aceptar ser encerrado en su Torre de Aire invisible, o en su *Esplumoir*, se pierde para el mundo, pero se reencuentra en su esencia, aboliendo de un solo golpe su doble naturaleza gracias a la fulgurante síntesis que realiza Viviana. Pues ésta está presente en el fondo del Laberinto, en el claro sagrado. Las tres espirales se han reunido, la Luz

angelical, la Sombra demoníaca y el Fuego del Amor. Y tal como lo canta el bardo Taliesin: «He adoptado una multitud de aspectos antes de adquirir mi forma definitiva», mas todo ello para llegar a esta afirmación solemne: «He sido árbol en el bosque misterioso.»

Árbol en el bosque misterioso... Parece como si toda la ascesis de los celtas, entrevista a través de lo que conocemos del pensamiento druídico, dirigiera sus esfuerzos a esta toma de conciencia. Los ermitaños cristianos, tan numerosos en Irlanda y otros países célticos y que fueron los sucesores de los druidas, no han hecho más que llevar a cabo la *búsqueda* hacia el santuario que se oculta en el fondo del bosque. Y es allí, en ese santuario, donde quedan abolidas las antinomias en una simbiosis total entre lo humano y la naturaleza que lo rodea, los árboles en particular. La sangre de Dios es la que anima a los árboles y es la misma sangre divina la que anima a los seres humanos. Se trata, pues, de tomar con-

ciencia de esta identidad, de integrarla, de nutrirse de ella en una *comunión* que no consiste sólo en recibir pasivamente al Creador, tal como sucede en la doctrina cristiana, sino en participar de su creación. Y esta comunión desemboca en *otro lugar,* que tal vez sea la isla de Avalon, donde el ser está en «dormición», es decir, en plena regeneración, en plena absorción de energía nueva procedente del Cielo y de la Tierra, en plena *resonancia* con la vibración divina sin la cual nada sería.

La andadura espiritual de los celtas es una mística en la medida en que consiste en que el ser humano se integre a la totalidad de la Vida que se manifiesta en una naturaleza *salvaje*, es decir, cubierta de bosques, y ello en una comunión íntima con las fuerzas invisibles que circulan por el universo, análogas a esos vientos que llegan desde lo más lejano del horizonte, cargados de efluvios cuya naturaleza se ignora pero que trascienden la mirada y permiten descubrir paisajes insospechados. «¡Levantaos, tempestades deseadas que debéis llevaros a René a los espacios de otra vida!», exclamaba Chateaubriand, uno de los escritores celtas que, sin saberlo, mas con toda su sensibilidad, llevó su *búsqueda* hasta la última resonancia, aquella que nos hace abordar las orillas maravillosas sobre las cuales los «demonios» acogen a los peregrinos. Cada cual le da un rostro a la divinidad, puesto que la divinidad sólo es concebible mediante imágenes concretas. El claro es una isla en medio del océano de los bosques. Y la isla es una fortaleza donde brilla el Grial, esa copa enigmática que contiene la Luz.

Los druidas hace tiempo que desaparecieron, rechazados por los romanos, condenados por ellos al silencio, luego recuperados y asimilados por el cristianismo triunfante. Pero su mística ha dejado rastros y el espíritu de la búsqueda céltica sigue vibrando en la memoria colectiva de distintos pueblos de Europa que se han visto impregnados por ella de forma duradera e indele-

ble. A través de los relatos transmitidos de generación en generación, a veces transcritos por poetas, cuentistas y escritores, a través de costumbres a primera vista inexplicables o irracionales, esta andadura espiritual se inscribe entre las tentativas más variadas que ha conocido nuestra civilización para descubrir el sentido que había que darle a la Vida. Y, con frecuencia, este espíritu toma forma en personajes, reales o imaginarios, que encarnan y por ende concretan mitos que, de no ser así, permanecerían como una nada absoluta. Pues el mito es abstracción pura que sólo puede transmitirse dentro de una estructura verbal o plástica, el símbolo. El símbolo posee, pues, esta memoria, pero para acceder a la misma es preciso conocer el código, o dicho de otro modo, es necesario descubrir, tal como señalan algunos textos alquímicos, *la entrada abierta del palacio cerrado del rey.*

La entrada al santuario está abierta por más cerrado que esté el santuario. Está ahí para quien

pueda comprender o, mejor, para quien abandone el lenguaje ortodoxo y adopte el lenguaje heterodoxo, para quien sepa aniquilar la oposición de los contrarios. Existe, pues, otra puerta, la más importante sin duda, y quienes penetran por la primera no tienen garantía de participar del misterio. Tal fue el caso de Lancelot du Lac y de Gauvain en el relato medieval de la *Búsqueda del Santo Grial.* Y tal como anuncia una inscripción situada sobre el porche de la iglesia de Tréhorenteuc (Morbihan), que es un auténtico museo del Grial y la Mesa Redonda, *la puerta está dentro.* Así pues es necesario encontrarla si se quiere alcanzar el punto central, la conjunción de las tres espirales, donde quedan abolidas las antinomias. Merlín sabía muy bien lo que hacía al enviar a los caballeros de Arturo a ese largo vagabundeo a través del bosque.

Merlín es, en efecto, el personaje simbólico que posee la clave de la *búsqueda* céltica. Su voz no deja de sonar a través de las hojas de los ár-

boles, pero ¿quién la oye? Su risa se vuelve estridente cuando se le hace una pregunta, mas ¿quién puede comprender que quien hace una pregunta conoce la respuesta, aunque no sepa o no ose expresarla? Merlín es doble, hijo de un ángel y de un demonio, pero ha resuelto su dualidad. Y muestra el camino del claro *sacrificándose*, es decir, haciéndose sagrado, al aceptar conscientemente que Viviana le encierre. Desde donde está ve el mundo en su integridad, posa su mirada en los seres que lo recorren. Es el amo del juego, amo invisible pero presente.

En un curioso poema del *Barzaz-Breiz*, el libro de canciones populares armoricanas publicado por Théodore Hersart de la Villemarqué en 1839 (en realidad, adaptaciones muy elaboradas de fragmentos de canciones transmitidas por vía oral), poema que pretende ser druídico pero que no es más que la reescritura de un canto mnemotécnico conocido con el título de «Vísperas

de las Ranas», se nos dice a propósito del número *tres*: «Hay tres partes en el mundo: tres principios y tres fines, tanto para el hombre como para el roble. Tres reinos de Merlín, llenos de frutos de oro, de flores brillantes, de niños que ríen.» No sabemos con exactitud de qué fuente provienen los «tres reinos de Merlín», pero se comprende la identificación del hombre con el roble. Todo ser humano es un druida en potencia y todo druida se nutre simbólicamente con la savia del roble, a saber, con el misterioso brebaje que se halla en el fondo de la copa que denominamos Grial. Y, en este poema, cuya autenticidad es más que discutible, lo esencial subsiste: la sabiduría, es decir, el conocimiento; y la visión espiritual se adquiere en contacto con el árbol, en el bosque, en un trance sutil que sigue necesariamente un ritmo ternario bajo la mirada de un Merlín, el Loco del Bosque.

Pues la dualidad no es más que apariencia transitoria. Es la trampa diabólica en la que la

humanidad gira sin cesar, más exactamente va de un polo a otro, sin ninguna esperanza de abandonar este juego cruel, del que no hay ni entrada ni salida. Persistir en este juego es admitir con Sartre que todos somos «paquetes de existentes» arrojados al mundo sin saber cómo ni por qué. Esta visión no es sólo pesimista, es destructiva de todo avance hacia la superación. Muy distinta es la visión de los celtas, para quienes la realidad aparente sólo es una ilusión temporal que conviene franquear para alcanzar otra realidad, la realidad absoluta, que se encuentra al otro lado del muro de niebla generada por las fuerzas engañosas de las que hablaba Pascal. Negar lo real es *rehacer el mundo*. Y, en cada instante, Merlín rehace el mundo desde su Torre de Aire invisible, en medio del claro, ahí donde el Grial expande su luz sin par.

Pero si Merlín ha llegado hasta ahí, si ahora se halla en el claro, es después de una larga y penosa *búsqueda* que incluso él ha tenido que

realizar. Pues, a pesar de estar dotado de poderes sobrenaturales, Merlín es ante todo un ser humano, sometido como los demás a la prueba. Nada se gana de antemano y todo debe merecerse. El ascenso de Merlín dentro de la espiral, en cuanto *hechicero que se pudre*, como le llama Apollinaire en su bellísimo drama poético, que realiza siguiendo a Viviana hacia el claro. De hecho, Merlín no habría alcanzado su objetivo sin la iniciadora, la Mujer, misteriosa poseedora de las potencialidades del Ser. Existe un juego entre Merlín y Viviana: ella rechaza a Merlín en tanto que él no desvela el secreto que la atormenta, el último secreto que permite encontrarse frente a uno mismo por toda la eternidad. Pero si Viviana no hubiese actuado así, ¿acaso Merlín habría manifestado su secreto? No podemos estar seguros. El juego que se desarrolla entre Viviana y Merlín es dialéctico, se apoya en la abolición del *sí* y el *no*. Pero es con esta condición como Merlín, al *sacrificarse*,

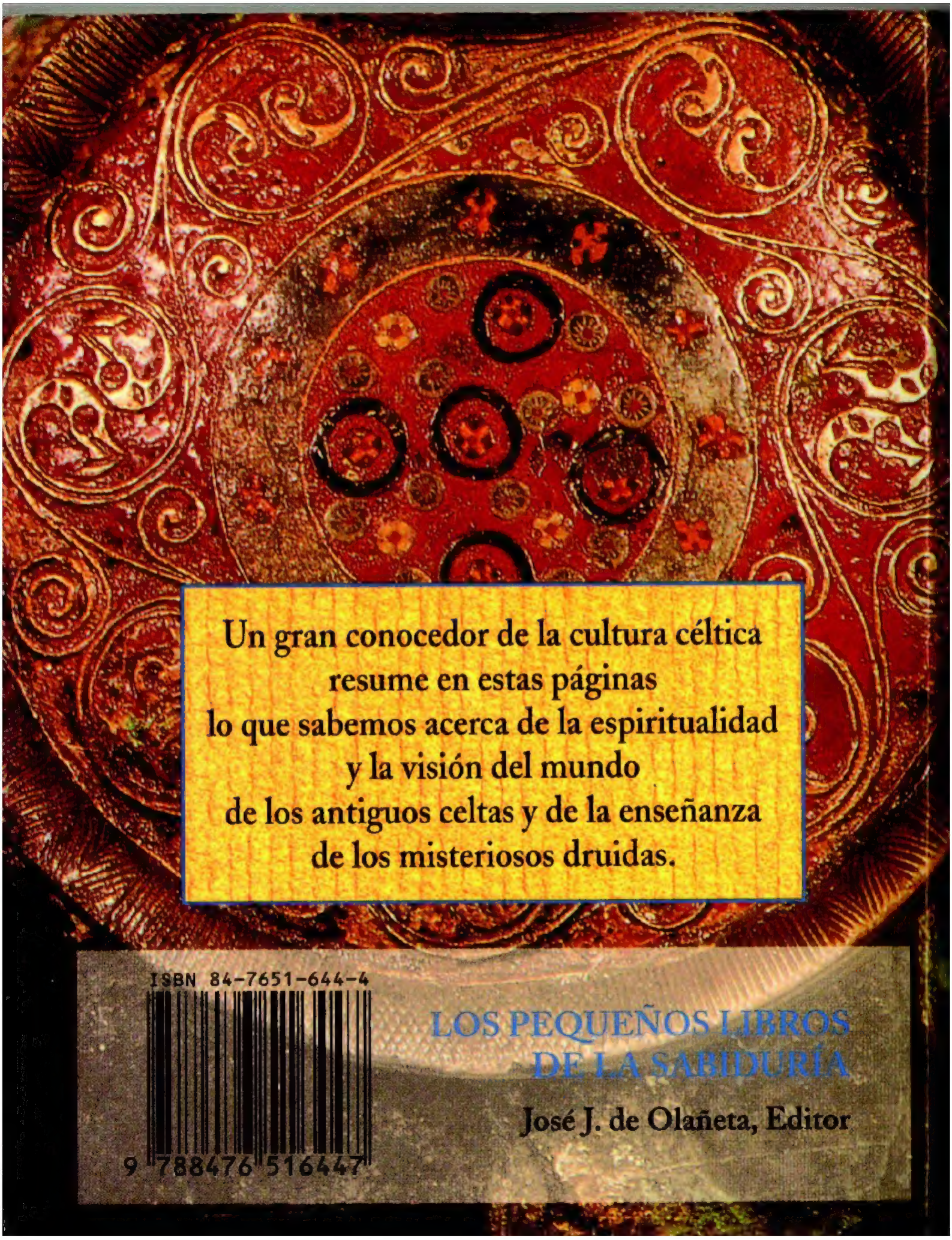
puede hacerse definitivamente sagrado. Con esta condición, al participar él mismo en la *búsqueda*, se convierte en un ejemplo.

El personaje de Merlín es fascinante dado que resume en sí mismo la tentativa humana de ascender hacia la fuente por las tres espirales del cuerpo, del alma y del espíritu, de la tierra, del aire y del agua, de lo verdadero, lo falso y lo indecidible, de la muerte y del otro mundo. Yo mismo tengo un doble origen intelectual y espiritual, pues si la familia de mi padre practicaba un catolicismo intransigente, la de mi madre se distinguía por el ateísmo más virulento. He tenido dos maestros de pensamiento. Uno fue un sacerdote católico, el padre Henri Gillard (1901-1979), rector de Tréhorenteuc de 1942 a 1962, mi iniciador en Brocéliande; el otro fue el llamado «papa del surrealismo», André Breton (1896-1966), agnóstico feroz que sin embargo «buscaba el Oro del Tiempo». Extraño patrocinio, en verdad, que sin duda explica por qué he rechazado toda noción de dualismo para precipitarme en el bosque en busca del claro sagrado, siguiendo a las tres espirales que había en mí. Esto también explica por qué me ha resultado tan atractivo el personaje de Merlín. Desde la adolescencia he estudiado su vida y su leyenda con pasión, porque sentía en el fondo de mi ser que me mostraba ciertos caminos oscuros que me daban miedo al tiempo que me atraían. A través de mis dudas, indecisiones y vagabundeos en esta búsqueda obstinada de algo divino que percibía sin cesar detrás de la niebla y que, cuanto más avanzaba, más lejos se encontraba, Merlín ha sido mi guía fantasma hasta el punto de casi identificarme con él. Llegué incluso demasiado lejos, pues como actor dramático he tenido la osadía de encarnarlo en escena y en el cine, con palabras y gestos de mi invención. Sería vano decir que el personaje se me pegó a la piel, pues es mucho más que esto: para mí fue encontrarme en el in-

terior de un arquetipo que me permitía resolver mis contradicciones.

En algún lugar del bosque de Brocéliande, en un claro donde mana una fuente junto a una roca a los pies de un roble, la sombra de Merlín merodea sin cesar y, al anochecer, cuando los pájaros enmudecen, en el cielo que se torna rojo entre las ramas, no es raro ver al Sol estallar en tres espirales de fuego sobre un mundo dispuesto a zozobrar al otro lado del horizonte.

Poul Fetan, 1996.



Un gran conocedor de la cultura céltica
resume en estas páginas
lo que sabemos acerca de la espiritualidad
y la visión del mundo
de los antiguos celtas y de la enseñanza
de los misteriosos druidas.

ISBN 84-7651-644-4

LOS PEQUEÑOS LIBROS
DE LA SABIDURÍA

José J. de Olañeta, Editor

9 788476 516447